用Lunar Magic深入分析《超级马里奥世界》

原作者：SuperSunMario 帖子发布日期：2007-12-25（旧超吧）2010-07-24 21:23-21:30（新超吧）

前言

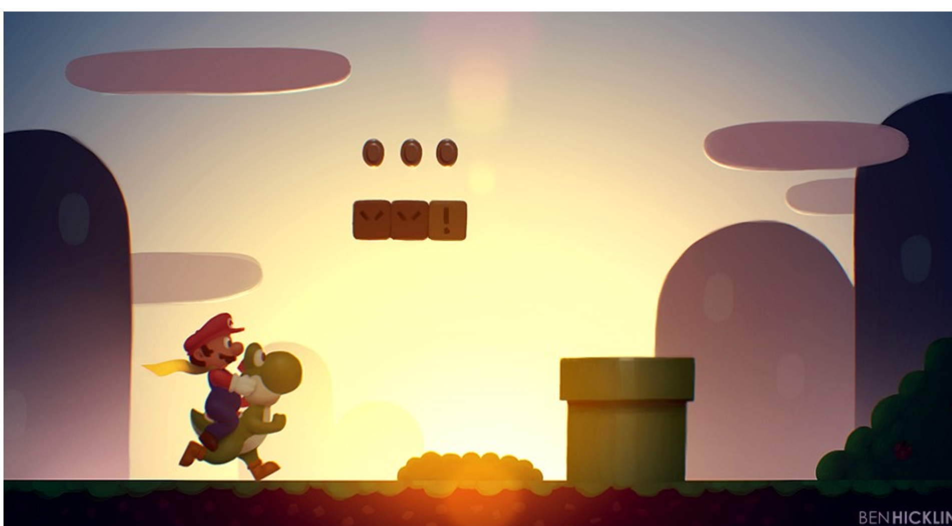
我想很多人都会知道《超级马里奥世界》（下称“SMW”）这款游戏。很多人也玩过以SMW为基础的改版。但我想，很少有人会知道这些改版是怎么来的。下面我就告诉大家，这些改版都是出自于Lunar Magic（下称“LM”）的“魔术之手”。下面我们来用1.36版本的LM来深入分析这款游戏。

（本文档所在文件夹中已包含新版本的Lunar Magic，可能与当时的1.36版有所不同）

准备工具

SMW的游戏文件（应以“SMC”为后缀，其它的无效）、LM。

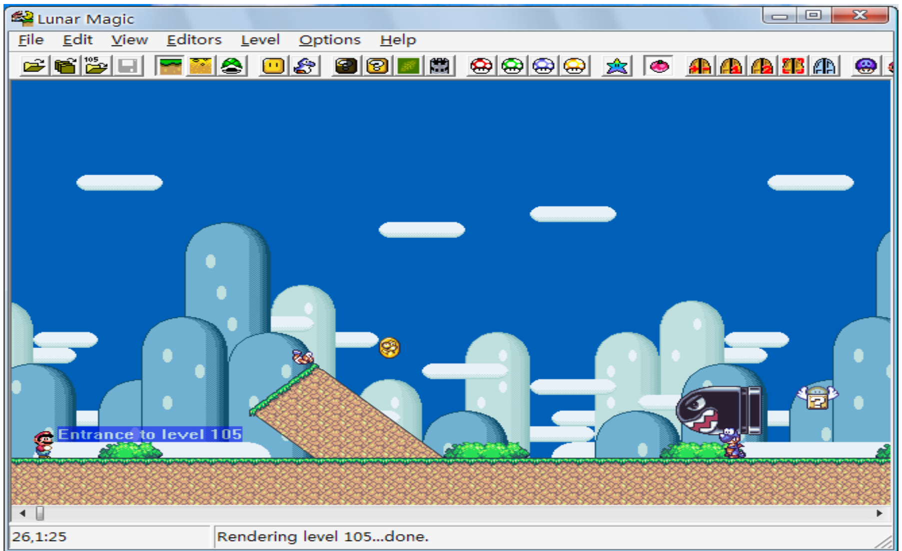
值得一读的进阶文档。



作者：BenHickling (DeviantART)

下面分析开始！

- 开端
- 编辑大地图
- 更高级内容
- 巧克力岛2秘密出口
- 制作垂直关卡须知



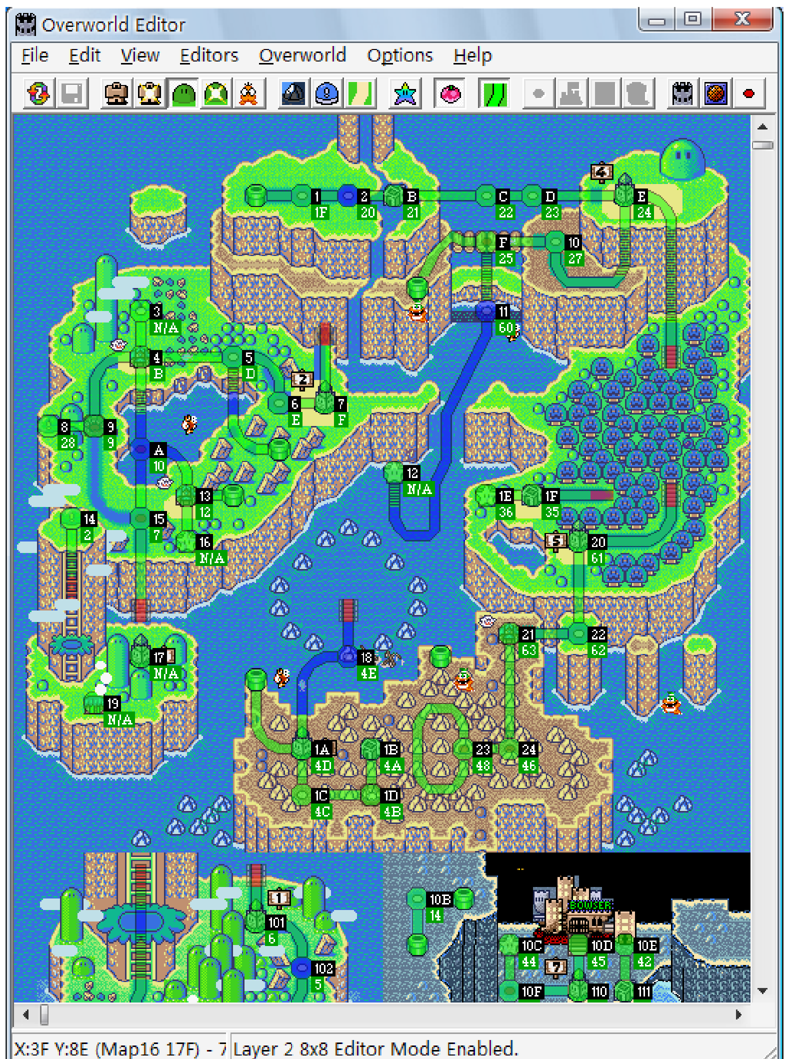
Lunar Magic 打开ROM后的主界面

开端

启动LM，我们可以看到一个简单而“朴素”的界面。下面我们打开SMW的游戏文件。当游戏载入完毕后，大家可以在界面中看到我们最熟悉的第一关，也就是关卡代码105。按Page Up或Page Down可以切换关卡代码，看到别的关卡。

编辑大地图

可是有些人要问了，既然我们可以看见关卡内容，那么，地图又在哪里？做法很简单。打开游戏文件后，你是不是看见工具栏上有个城堡的按钮？点击它，就会打开一个新窗口。而这个窗口正是修改地图的界面。

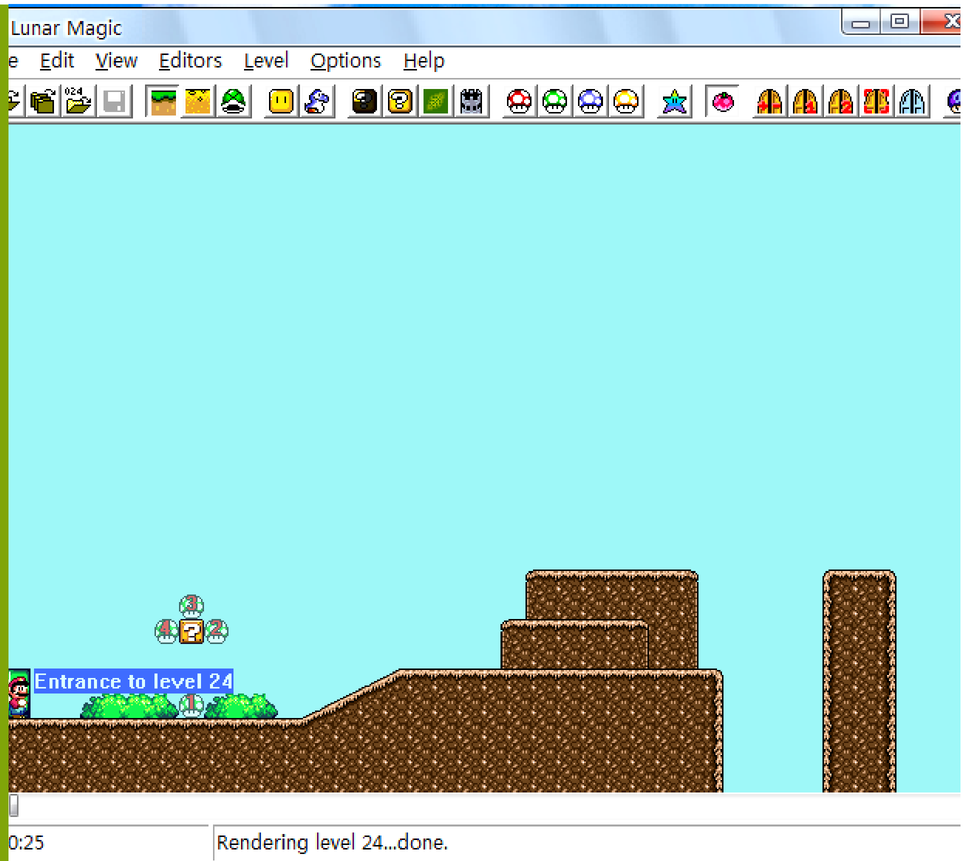


大地图编辑界面

同理，当我们要进入一个特定的关卡时，我们可以在修改地图的界面上按下F1，找到那个关卡所对应的关卡代码，然后回到主界面，按下工具栏的第三个按钮，输入相应的关卡代码即可。

添加游戏单位

如果你想添加游戏单位，那么请先在工具栏上选择你要添加东西的类型（工具栏第5个、第6个和第7个按钮），然后按Shift+Z或Shift+X分别打开添加物件或敌人的窗口，选择你想要添加的单位，然后在按下Ctrl的同时，在你想添加的地方按下鼠标右键即可。移动单位的话则只需要用鼠标拖动即可。修改物件的大小和删除单位就应该很简单了，跟使用操作系统一样简单！



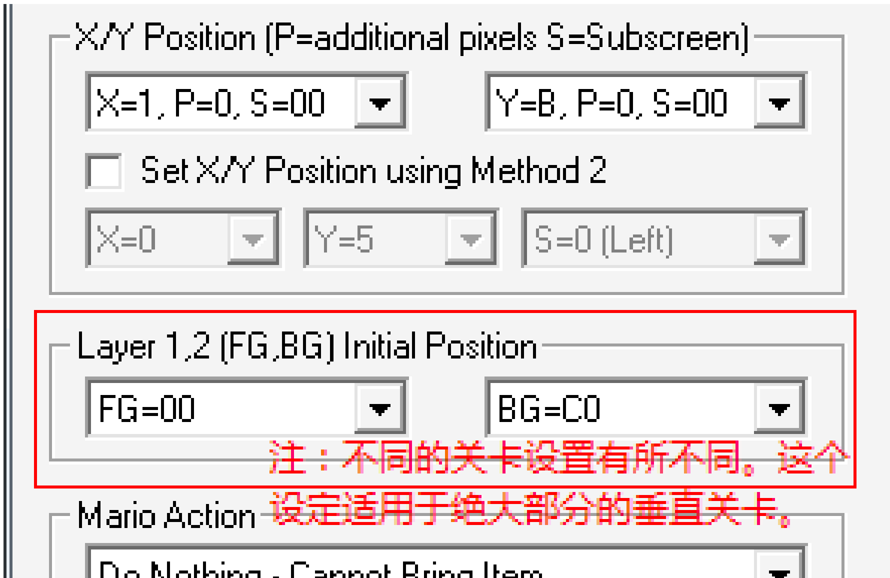
关卡24（巧克力岛2）的隐藏区域

巧克力岛2秘密出口

在LM的帮助里面，有一个问题是关于Chocolate Island 2的。不知道大家有没有注意过，在某些情况下，你进入水管后进入了某个地方，但下次再来的时候发现我们进入了另一个地方。很多人见到这个问题后都回答说是这个游戏的特殊效果。也就是说，在进入水管之前要拿到一定数量的金币，且时间要足够，才能找到隐藏区域。我们也可以用LM来找到这些隐藏区域，不过步骤就有些麻烦了。

我们先打开这个“神秘关卡”的代码——24。下面我们将用到LM的一个主要功能：打开关卡地址代码。例如我们输入36BFB（实际上应该是0x36BFB），打开后我们就会看到这个关卡中的隐藏区域部分之一。不过这里有个问题，就是背景可能是因为什么原因而显示不出来的问题。

其实，隐藏的地址代码不仅仅只有这一个。其它的关卡地址代码都可以在LM的帮助里找到。



遇到背景BUG时请如此设置

制作垂直关卡须知

还有一个非常经典的问题。这个问题出现在制作垂直关卡的时候。现象是：关卡在LM里显示正常，但是在调试的时候会发现严重的背景问题。

解决方法如下：打开那个有问题的关卡。在工具栏里找到一个带有数字“1”的门的按钮，按下它，会出现一个对话框。然后按图中红框里的方式搞定即可。

结语

LM的功能很强大，除了有查看相应关卡和修改单位的功能外，还有设定游戏音乐及时间、GFX更改、编辑背景图像等更高级的功能。我们可以利用这些功能来打造一个属于自己的《超级马里奥世界》！

注：该ROM为基于原版的图像美化改版，可到SMWCentral获取。

进入原帖（请勿挖坟）

慢着！

我有问题！

有点BUG，请求处理。*（见下图）*

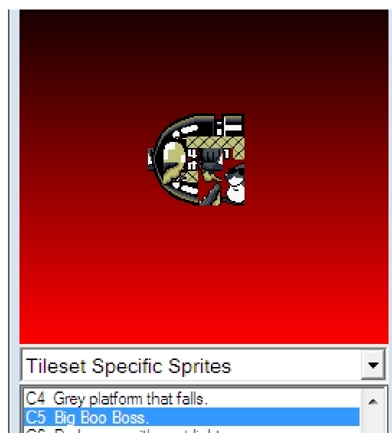
——跳跳果130

2012-08-16 11:43

这个是关卡类型与Sprite不配套的原因，如果要插入Big Boo Boss，要把关卡类型设置为Ghost House。

——OpenGL122

2012-08-16 12:12



关卡类型与Sprite不配套导致的敌人崩坏



谢谢阅读！

Thanks for reading!

图片截取自动画《冰菓》。